

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata pada umumnya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia terutama pada kegiatan perekonomian. Sebagaimana diketahui bahwa sektor pariwisata di Indonesia memiliki peranan penting dalam menunjang pembangunan nasional dan juga merupakan salah satu faktor yang penting dalam meningkatkan pendapatan masyarakat dan devisa Negara (Isa Wahyudi, 2017). Selain itu Indonesia sudah memiliki 40 *Geo-heritage* yang tersebar di berbagai provinsi, kawasan-kawasan tersebut dikembangkan sebagai kawasan pariwisata Geopark Nasional, dan 4 dari 40 geowisata tersebut sudah diakui oleh UNESCO sebagai bagian dari Geopark Dunia. Rinjani Lombok Geopark termasuk kedalam 4 Geopark yang sudah diakui oleh UNESCO (4 Geopark Indonesia yang diakui UNESCO, 2018). Wilayah Geopark Rinjani sendiri cukup luas yaitu mencakup setengah pulau Lombok, dengan begitu geopark memiliki banyak potensi yang dapat digunakan bukan hanya untuk mengembangkan geopark saja tetapi dapat juga mengembangkan pendapatan daerah.

Saat ini pihak Rinjani Lombok Geopark sangat gencar dalam proses pengenalan wisata geopark ke masyarakat, proses ini dilakukan dengan menggunakan promosi melalui media *online* (seperti website dan media sosial) dan juga media *offline* melalui sosialisasi ke sekolah, desa pameran, konferensi baik di tingkat lokal, nasional dan juga internasional. Pada media sosial pemberitahuan informasi seputar destinasi geopark yang lainnya sangat kurang (baik itu dari segi promosi ataupun artikel) dan pihak geopark hanya terfokus kepada gunung rinjani saja sehingga membuat masyarakat baik domestik dan mancanegara lebih terfokus ke gunung rinjani bukan ke geopark secara keseluruhan. Sedangkan pada website geopark, jenis informasi yang terdapat pada website tersebut berupa artikel, daftar dan jenis destinasi wisata, sejarah destinasi wisata dan promosi dalam bentuk brosur berisikan peta Rinjani Lombok Geopark yang tidak terlalu detail. Geopark Rinjani memiliki lebih dari 40 destinasi wisata yang sangat menarik dari warisan alam, geologi dan juga budaya (Komunikasi Pribadi, 9 Oktober 2019). Namun begitu masih ada

masyarakat yang belum mengenali Rinjani Lombok Geopark, ini dikarenakan kurangnya informasi mengenai geopark, seperti informasi mengenai destinasi wisata menarik yang ada di Rinjani Lombok Geopark dan juga tidak adanya *platform* khusus yang dapat memberikan informasi secara rinci mengenai Geopark baik dari segi informasi mengenai tempat wisata, infrastruktur pendukung atau promo disekitar tempat wisata.

Saat ini mencari informasi mengenai destinasi wisata sangat mudah, diantaranya menggunakan mesin pencarian seperti google atau menggunakan aplikasi mobile seperti google maps. Wisatawan cenderung menggunakan media aplikasi *mobile* untuk mencari destinasi wisata yang menarik. Ini di karenakan aplikasi *mobile* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan media online lainnya seperti website dan juga media sosial, kelebihanannya terdiri dari, pertama memiliki *user experience* atau interaksi langsung ke konsumen yang dapat berfungsi sebagai masukan untuk sebuah perusahaan atau bisnis dalam meningkatkan kepuasan konsumen terhadap persahaan. Kedua memiliki fitur *location awareness* yang lebih baik, kita dapat mengetahui posisi kita dan dapat memberikan promo berdasarkan lokasi kita berada. Ketiga memiliki fitur notifikasi yang dapat memberikan informasi terbaru walaupun aplikasi atau *smartphone* dalam keadaan mati. Keempat aplikasi dapat berjalan tanpa selalu terhubung ke jaringan *internet*, hal ini dapat memudahkan konsumen ketika berada di daerah yg tidak ada jaringan ketika membutuhkan sebuah informasi umum seperti artikel, navigasi, sejarah *etc* (Ardian Franindo, 2016). Sedangkan jika dibandingkan dengan media sosial dan website, kedua media ini tidak memiliki beberapa fitur diatas sehingga membuat aplikasi menjadi sebuah media yang jauh lebih cocok untuk dirancang. Sebuah aplikasi yang menarik didesain berdasarkan *User Experience (UX)* dan *User Interface (UI)* yang menarik. UX adalah sebuah proses untuk membuat sebuah produk yang kita buat menjadi lebih mudah untuk digunakan tanpa membingungkan *user* ketika digunakan, UX berfungsi sebagai pondasi bagi desain UI, UX dimulai dengan *research* pasar sampai kemudian diimplementasi kedalam sebuah tampilan aplikasi. UI merupakan tampilan dari sebuah aplikasi, UI lebih terfokus kepada unsur visualisasi seperti warna, gambar, tipografi, dan hal-hal yang berkaitan dengan kreativitas (Fahmy Habibullah, 2017).

Dengan potensi wisata Geopark Rinjani tentu saja dapat menjadi peluang sebagaimana penggunaan *smartphone* diharapkan menjadi salah satu media informasi yang dapat membantu memberikan informasi mengenai objek wisata yang ada di

Rinjani Lombok Geopark. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis akan mengangkat topik “Perancangan Aplikasi Sebagai Media Informasi Rinjani Lombok Geopark”. Perancangan aplikasi ini dilakukan karena Rinjani Lombok Geopark membutuhkan sebuah media informasi yang dapat memberikan pengalaman yang unik sekaligus informasi yang lengkap mengenai destinasi dan juga aset-aset wisata yang ada di geopark yang dapat menarik perhatian masyarakat ke Rinjani Lombok Geopark.

1.2 Permasalahan

1) Identifikasi Masalah

Dari latar belakang, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- a) Kurangnya informasi mengenai Rinjani Lombok Geopark.
- b) Tidak terdapat *platform* khusus untuk memberikan informasi yang lengkap mengenai Geopark baik dari segi informasi mengenai tempat wisata, infrastruktur pendukung atau promo disekitar tempat wisata.

2) Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana merancang aplikasi menarik dan informatif yang dapat memberikan pengalaman *user* sekaligus informasi yang lengkap mengenai Rinjani Lombok Geopark?

3) Batasan Masalah

Perancangan ini menepatkan beberapa batasan permasalahan, ini dikarenakan agar menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar perancangan tetap terarah dan mempermudah proses perancangan. Sehingga tujuan perancangan tercapai. Batasan tersebut meliputi :

- a) Perancangan ini terfokus kepada pengembangan *user interface* dan *user experience* pada aplikasi yang akan dirancang.
- b) Aplikasi memuat informasi seputar geopark rinjani yang dapat membantu wisatawan dalam menavigasi wilayah Rinjani Lombok Geopark.
- c) Perancangan masih dalam bentuk purwarupa.

1.3 Tujuan

Berkaitan dengan permasalahan diatas, perancangan ini bertujuan untuk membantu Rinjani Lombok Geopark agar memiliki aplikasi yang dapat membantu wisatawan dalam mengakses informasi, experiencing, menavigasi dan mengenali Rinjani Lombok Geopark lebih dalam, baik itu dari segi sejarah, budaya dan destinasi wisata. Sekaligus meningkatkan kunjungan wisatawan ke Rinjani Lombok Geopark.

1.4 Ruang Lingkup

Apa

Perancangan Aplikasi sebagai media Informasi untuk Geopark Rinjani Lombok

Siapa

Target yang dituju berupa wisatawan domestik dan juga mancanegara.

Dimana

Negara Indonesia

Kapan

Perancangan media ini mulai dilakukan pada bulan September 2019

1.5 Metode Penelitian

Dalam perancangan penelitian ini metode yang digunakan guna memperoleh data yang dibutuhkan berupa :

a) Studi Pustaka

Studi pustaka adalah kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, norma dan budaya yang berkembang pada situasi yang sedang di teliti, selain itu studi pustaka sangat penting dalam melakukan penelitian hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur ilmiah (Sugiyono, 2012:291).

Penulis mengumpulkan teori-teori yang berkaitan, seperti teori aplikasi, teori *UI & UX*, teori visual, dan teori lainnya yang berkaitan untuk diterakpan kedalam tahap perancangan.

b) Observasi

Pengamatan Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik pengumpulan data lainnya seperti kuisisioner dan wawancara. Observasi tidak harus mengenai tentang perilaku manusia tetapi observasi dapat dilakukan untuk obyek obyek alam (Sugiyono, 2012:145).

Proses pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi langsung di pulau Lombok. Dengan mengamati, mengambil foto dan juga meneliti geopark. Ini semua dilakukan demi membangun media aplikasi untuk geopark tersebut.

c) Wawancara

Wawancara merupakan lebih dari sekedar percakapan biasa, wawancara selalu memiliki tujuan percakapan dengan sebuah tujuan". Pewawancara dapat mengarahkan pembicaraan sedemikian rupa dengan tujuan untuk mendapatkan topik yang diminatinya sekaligus mengarahkan diskusi ke arah tertentu dengan mengajukan beberapa pertanyaan (Soewardikoen, 2013:30).

Bentuk kegiatan yang dilakukan adalah melakukan sesi tanya jawab kepada langsung dengan narasumber terkait yaitu pihak dari Rinjani Lombok Geopark.

d) Kuesioner

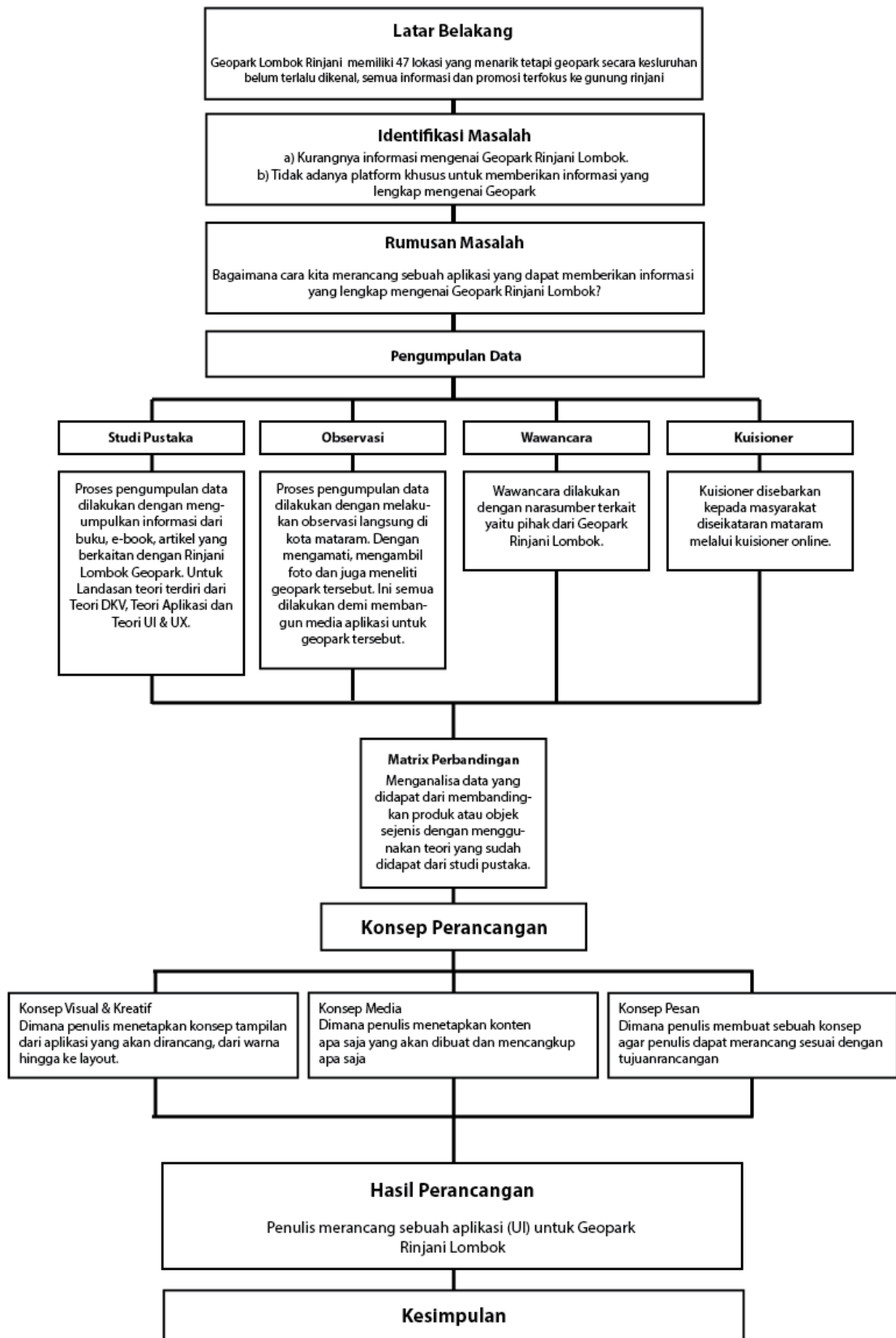
Dari kata *question* dalam Bahasa Inggris yang berarti pertanyaan, ada yang menyebutnya angket. Hal yang dimaksud adalah suatu daftar pertanyaan mengenai sesuatu hal dalam suatu bidang yang harus diisi secara tertulis oleh responden (Soewardikoen, 2013:35).

Penulis melakukan kuesioner dengan memberikan daftar pertanyaan kepada responden secara online pada saat melakukan perancangan.

e) Analisis Data

Penulis akan menganalisis semua data yang sudah didapat, semua data yang sudah diperoleh akan diproses menggunakan metode matrix perbandingan.

1.6 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran
Sumber : Dokumentasi Pribadi

1.7 Pembabakan

a) Bab I Pendahuluan

Berisi tentang pendahuluan, latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus permasalahan, tujuan penelitian, teknik pengumpulan data, kerangka penelitian dan pembabakan.

b) Bab II Dasar Teori

Berisi tentang dasar pemikiran yang menjelaskan teori atau dasar pemikiran yang digunakan sebagai pijakan dalam tahap penganalisan data.

c) Bab III Data Dan Analisis Masalah

Berisi tentang data yang sudah didapatkan dari hasil observasi, wawancara, dan kuisioner yang akan dianalisis dengan metode yang sudah ditentukan.

d) Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisikan data yang menjelaskan tentang konsep pesan, konsep kreatif, konsep visual, konsep media yang digunakan pada saat perancangan berlangsung.

e) Bab V Penutup

Berisikan kesimpulan atau berisi paparan rangkuman singkat proses perancangan TA.